

## RESUME DE L'HISTOIRE...

Le vilain sorcier Drax désire la Princesse Mariana et a juré de jeter un sort indescriptible sur les habitants de Jewelled City à moins qu'elle ne lui soit livrée.

Cependant, il a consenti à accorder sa liberté à la princesse, si l'on peut trouver un champion capable de vaincre ses gardes diaboliques. Tout semble perdu à mesure que les champions, l'un après l'autre, sont vaincus.

Alors, des terres incultes oubliées du Nord, arrive un barbare inconnu, guerrier puissant, qui manie le sabre avec une dextérité fatale.

Pourra-t-il vaincre les forces des Ténèbres et libérer la Princesse?

## C'EST A VOUS DE LE DIRE...

**Le jeu comprend deux parties qui peuvent être chargées dans n'importe quel ordre.**

**PREMIERE FACE:** Exercice de combat (un joueur ou deux joueurs). Perfectionnez votre escrime contre les plus habiles guerriers du pays.

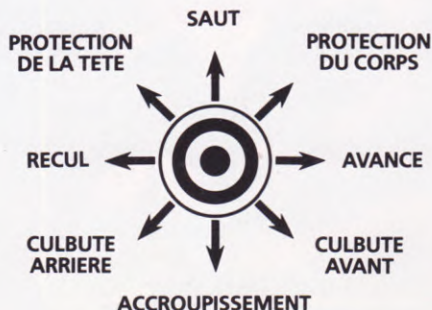
**DEUXIEME FACE:** Battez-vous jusqu'à la mort.

Battez-vous pour la princesse contre les défenseurs de DRAX et affrontez enfin le vilain lui-même.

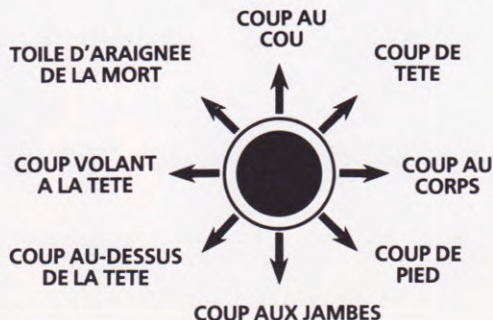
## LES MOYENS DE COMBAT DE BARBARIAN

Les directives suivantes sont destinées à un personnage tourné vers la droite. Pour un personnage tourné vers la gauche, les mouvements sont inversés.

DIRECTIONS DU MANCHE  
A BALAI SANS APPUYER SUR LE BOUTON FEU



DIRECTIONS DU MANCHE  
A BALAI EN APPUYANT SUR LE BOUTON FEU



## VERSION AMSTRAD

CHAQUE FACE DE LA CASSETTE/DU DISQUE CONTIENT DEUX SCENES D'ACTION DIFFERENTES.  
POUR CHARGER LA SCENE DE VOTRE CHOIX, SUIVRE LE MODE DE CHARGEMENT.

Lorsque le jeu a été chargé, appuyer sur le retour de chariot pour choisir parmi les options suivante:

**MODE 1** = UN JOUEUR MANCHE A BALAI

**MODE 2** = UN JOUEUR CLAVIER

**MODE 3** = DEUX JOUEURS MANCHE A BALAI/CLAVIER

### BARRE D'ESPACEMENT POUR COMMENCER A JOUER

**F0** = POUR UN ARRET TEMPORAIRE DU JEU

**F1** = POUR ABANDONNER LE JEU

**F2** = MUSIQUE/BRUITAGES

### EN MODE CLAVIER

Q = VERS LE HAUT

A = VERS LE BAS

J = VERS LA DROITE

H = VERS LA GAUCHE

ESPACEMENT = FEU

## FORCE

Chaque personnage peut survivre six coups qui sont affichés en haut de l'écran (joueur un à gauche)

## SCORE

Des points seront accordés selon la difficulté de la démarche employée (joueur un à gauche)

Lorsqu'on joue en mode deux joueurs, il y a une limite de temps pour chaque duel. A ce moment-là, si tous deux sont encore en jeu, leur force sera restaurée et un nouveau jeu commencera.

Lorsqu'on joue en mode un joueur, il n'y a pas de limite de temps et l'affichage de temps est remplacé par le niveau d'habileté de l'adversaire auquel on fait face.

## VERSION COMMODORE

**F1** = UN JOUEUR/DEUX JOUEURS

**F3** = MUSIQUE/BRUITAGES

**F5** = POUR UN ARRET TEMPORAIRE DU JEU

**F7** = POUR COMMENCER A JOUER

**Q** = POUR ABANDONNER LE JEU

**BARBARIAN** a été conçu et créé par

**STEVE BROWN**

AMSTRAD PROGRAMMATION: **ANDREW FITTER**

COMMODORE 64 PROGRAMMATION:

**STANLEY SCHEMBRI**

SON: **RICHARD JOSEPH**

ARTISTE ADJOINT: **GARY CARR**

SINCERES REMERCIEMENTS A: **DANIEL MALONE**

© PALACE SOFTWARE 1987